

# MEDIENWISSEN

Ressourcen zur Navigation der Mediengesellschaft

Prof. Dr. Marian T. Adolf  
Lehrstuhl für Medienkultur  
Zeppelin Universität

Ringvorlesung Medienpädagogik  
Universität Innsbruck, 14. Dezember 2017

# MEDIENWISSEN

## Aufbau & Inhalt

1. Medienbegriff
2. Medienkultur
3. Wissen/Medienwissen
4. Die „Medienwissensmatrix“
5. Fazit

# MEDIENDEFINITION

## Der Medienkompaktbegriff

### 1. Dimension: Semiosefähige Kommunikationsinstrumente

| Codierung von Bedeutung

### 2. Dimension: Technisch-materiale Medientechnologien

| Technizität und Materialität der Medien

### 3. Dimension: Sozialsystemische Institutionalisierung

| Soziale Organisation und Institutionalisierung

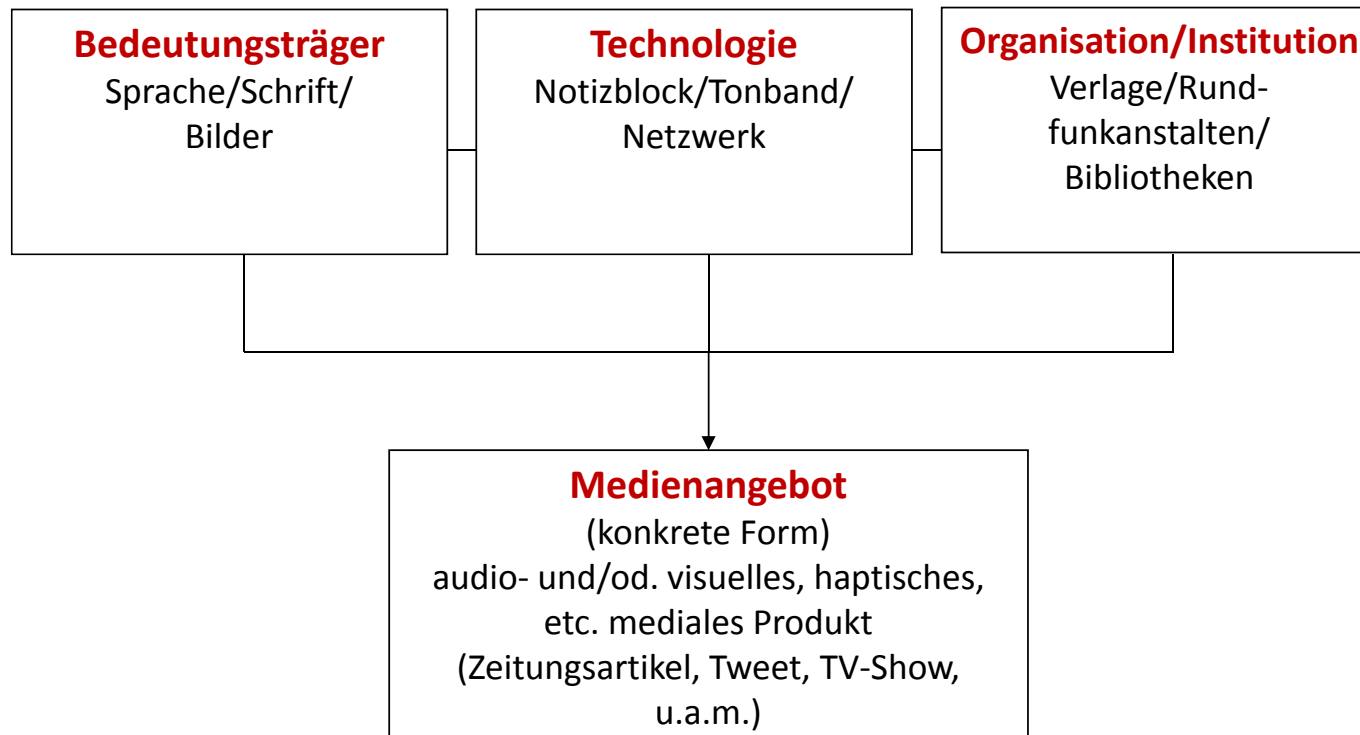
### 4. Dimension: Medienangebote

| Zusammenwirken von Form und Inhalt (Formate, Genres, Praktiken)

(nach Schmidt 1994, 2000)

# MEDIENDEFINITION

## Der Medienkompaktbegriff



# MEDIENKULTUR

## Zeitdiagnose & Forschungsperspektive

Leitfrage: *Was machen die Medien mit der Gesellschaft?*

Medien als *soziale Prägekräfte* wirken auf

- Sozialisation/Primärgruppen
  - Schule/Aus(B)ildung/Arbeit
  - Wirtschaft und Politik
  - Gesellschaftliche Diskursführung
- Ausbildung eines *hybriden Mediensystems* das gesellschaftliche Kommunikation rekonfiguriert

## MEDIENKULTUR

### Zeitdiagnose & Forschungsperspektive

- Medien als Vermittlerinnen von Welterfahrung
- Medienkultur als interpretatorischer Gesamtzusammenhang der Sinnerfahrung
- Medien als Schleusen der gesellschaftlichen Debatte

# MEDIENKULTURMODELL

## Drei Dimensionen der Medienkulturanalyse

### | Ebene der Phänomene

| Beobachtbare Erscheinungen einer Medienkultur

### | Ebene der Wirklichkeitskonstruktion

| Medienbasierte Konstruktion gesellschaftlicher Wirklichkeit

### | Ebene der Normen und (Be-)Wertungen

| Normative Bewertung und Normalitätsvorstellungen

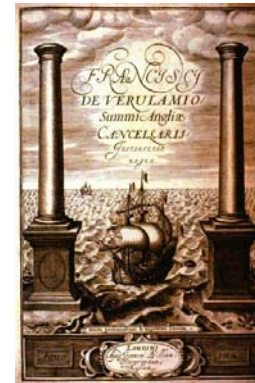
## WISSEN

*scientia potentia est*

| Wissen als *soziale Größe*

| Wissen ist *Handlungsvermögen*

| Wissen als Möglichkeit  
*Dinge in Bewegung zu setzen*



Novum organum scientiarum  
Francis Bacon (1620)



# MEDIENWISSEN

im weiteren Sinne

## | Symbolwissen

| Codes und Codierung signifikanter Symbole

## SYMBOLWISSEN

Codes und Codierung signifikanter Symbole

Jugendwort des Jahres 2017:

**I bims**

## SYMBOLWISSEN

Codes und Codierung signifikanter Symbole

**Vong Grammatik her schlicht falsch!!11elf**

Jugendwort des Jahres 2017:

**Vong Generation her einfach nur unverständlich... ?!?**

I bims

**Vong *Medienkultur* her ein flyes Beispiel!**

# MEDIENWISSEN

im weiteren Sinne

## | Symbolwissen

| Codes und Codierung signifikanter Symbole

## | Medienwissen (i.e.S.)

| Wissen über Medien (technisches und organisationales Wissen)

## | Diskurswissen

| Anknüpfung an thematisches Kontextwissen

# MEDIENWISSENSMATRIX

## Synthese des Medienkulturmodells mit Medienwissen



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

<b>KULTURMODELL</b>  <b>MEDIENWISSEN</b>	<b>A</b> <b>EBENE DER PHÄNOMENE</b>	<b>B</b> <b>EBENE DER WIRKLICHKEITSKONSTRUKTION</b>	<b>C</b> <b>NORMEN- UND WERTEEBENE</b>
<b>1</b> <b>SYMBOLWISSEN</b>	Verfügbare Symbolträger	Symbolisierungs- bzw. Dekodierungskompetenz	Sanktionierte Zeichensysteme
<b>2</b> <b>MEDIENWISSEN (i.e.S.)</b>	Verfügbare Medien (technologische Entwicklung, Medianausstattung, Infrastruktur)	Darstellungs- bzw. Kritik- kompetenz	Sanktionierte Nutzungsmuster
<b>3</b> <b>DISKURSWISSEN</b>	Verfügbare Diskurse (referenzierbare Themen und Aussagen)	Diskursive oder Kontextkompetenz	Diskurshorizont (Sagbarkeitsfelder)

## MEDIENWISSENSMATRIX (DETAILLIERT)

KULTURMODELL MEDIENWISSEN	A EBENE DER PHÄNOMENE (Erscheinungsformen)	B EBENE DER WIRKLICHKEITSKONSTRUKTION (Praktisches Wissen)	C NORMEN- UND WERTEEBENE (Bewertungskriterien)
<b>1</b> <b>SYMBOLISCHES WISSEN</b>	<b>Verfügbare Symbolträger</b> Welche Symbolträger und -vorräte („Kommunikationsinstrumente“) gibt es? In welchen Formen treten symbolische Bedeutungsträger in einer sozialen Formation auf? Wer hat an welchen Wissensvorräten teil („Geheimcodes“, aber bspw. auch Programmierkenntnisse, etc.)?	<b>Symbolisierungskompetenz bzw. Dekodierungskompetenz</b> Wissen um die Bedeutung von Symbolen und Codesystemen (sozialisatorisches bzw. gruppenspezifisches Wissen) Reflexives Wissen über Zeichensysteme (Codes), Wahrnehmungs- und Verarbeitungsmuster sowie typische Präsentationsformen (bspw. über den hohen authentischen Charakter audiovisueller Botschaften)	<b>Sanktionierte Zeichensysteme</b> Symbol- und Zeichensystem-Präferenzen sowie die gesellschaftlichen Regeln für ihren Gebrauch (bspw. Bilder- oder „Götzenverbote“) Kommunikative Konventionen
<b>2</b> <b>MEDIENWISSEN (i.e.S.)</b> - medientechnisches Wissen - medienorganisationales Wissen	<b>Verfügbare Medien</b> Medienausstattung, technologische Entwicklung, verfügbare Infrastruktur Welche Medien sind in einer sozialen Formation verfügbar bzw. wie groß ist das Wissen über das Medienangebot (Welche Medien sind wem bekannt und werden wie genutzt)?	<b>Darstellungs- bzw. Kritikkompetenz</b> Wer ist an der Entstehung von Medienwirklichkeit beteiligt? Wissen über die ökonomische, institutionelle und politische Organisation der verfügbaren Medien, ihrer nominellen und tatsächlichen Rolle, ihre sozialen Bedeutung und institutionellen Ziele, sowie ihrer soziokulturellen Verankerung (selektive Auswahl, Bearbeitung und Übermittlung von Ereignissen)	<b>Sanktionierte Nutzungsmuster</b> Typische Nutzungsmuster von Medien und Medienangeboten entsprechend ihres gesellschaftlich sanktionierten Gebrauchs, ihrer sittlichen Passung und ihres reputativen Ansehens („Wertigkeit“)
<b>3</b> <b>DISKURSWISSEN</b>	<b>Verfügbare Diskurse</b> Referenzierbare Themen, Akteure und Aussagen Wissen um die Themen und Diskurse, die zugehörigen Akteure und Interessen: Welche Diskurse und Themen sind sozial präsent und relevant?	<b>Diskursive oder Kontextkompetenz</b> Wissen über die Produktions- bzw. Entstehungsprozesse von Botschaften, Themenkarrieren, Nachrichtenquellen, Relevanzen von Medienbotschaften. Wissen um die (relative) Bedeutung der Medien im Kontext der gesellschaftlichen Debatte/der interpersonalen bzw. Gruppenkommunikation.	<b>Diskurshorizont (Sagbarkeitsfelder)</b> (Implizite bzw.) traditionelle Einordnung der Relevanz und Bewertung von Geschichten und Diskursen und deren relative Bedeutung innerhalb der gesellschaftlichen Kommunikation (Wissen um populäre bzw. strittige Themen), (Un)Sagbarkeitsfelder

## MEDIENWISSEN

### für die Medienpädagogik

1. Zentralität der Medienbildung für die soziale Orientierung in einer Medienkultur
2. Medienpädagogik als Medien*kultur*pädagogik
3. Phänomen- bzw. problemgetriebene Lehre über Fächergrenzen hinweg

# MEDIENWISSEN

Ressourcen zur Navigation der Mediengesellschaft

Danke für Ihre Aufmerksamkeit!

Wenn Sie mehr „Wissen“ wollen:

Kontakt [marian.adolf@zu.de](mailto:marian.adolf@zu.de)

Prof. Dr. Marian T. Adolf  
Lehrstuhl für Medienkultur  
Zeppelin Universität

